

Sos... tenibilità ed energia

C. Zugolaro, E. Casassa,
V. Di Marcantonio, P. Cotignoli

Un gioco di ruolo sulla tematica energetica permette di rafforzare la capacità di dialogo e contemporaneamente di conoscere i problemi energetici

Utilizzare le risorse del nostro pianeta, a cominciare dalle fonti di energia, in modo tale da soddisfare le nostre necessità senza "saccheggiare" le risorse a disposizione delle future generazioni, è un dovere dei nostri giorni. Ciò si pone alla base del concetto di sviluppo sostenibile ed ha rappresentato uno spunto di riflessione per gli studenti della scuola media "Verga" e del Liceo classico "Lagrangia" di Vercelli che hanno partecipato, nel corso del 2003-2004, al progetto di sensibilizzazione dal titolo "Sos... tenibilità

ed energia". Oltre 200 partecipanti e una decina di insegnanti sono stati coinvolti in un progetto ideato e realizzato dallo Studio SferaLab di Torino e promosso dal Laboratorio Territoriale di Educazione Ambientale (CEA) della Provincia di Vercelli. Il progetto di sensibilizzazione si è inserito in un contesto di indagini svolte parallelamente, nelle due scuole, dall'Agenzia Provinciale per l'energia del Vercellese e Valsesia (APEVV) al fine di redigere un bilancio energetico degli istituti coinvolti.

Giochiamo all'energia

La finalità del progetto di sensibilizzazione è stata quella di diffondere una maggiore consapevolezza sulle diverse fonti di produzione di energia e sulle conseguenze, a livello ambientale, del loro utilizzo. Attraverso il progetto si è sperimentata la metodologia didattica del gioco di ruolo. Si sono organizzati, in ciascuna classe, dei sottogruppi di lavoro per svolgere un'indagine energetica dell'edificio scolastico e, infine, si è lasciato spazio alla creatività dei giovani incentivandoli a progettare idee sostenibili per ottenere un risparmio energetico nel proprio istituto.

Metodologia e risultati

La metodologia didattica del gioco di ruolo è stata applicata nella "fase conoscitiva" del progetto di sensibilizzazione. Ciò ha permesso di affrontare, attraverso una simulazione, le risorse energetiche, la produzione e la distribuzione di energia, i consumi e le cause che hanno determinato i fenomeni di black-out sul territorio italiano. Ciascun alunno, provvisto di una "carta di ruolo", ha avuto la possibilità di immedesimarsi in un personaggio e di promuovere una strategia d'azione. In particolare, i partecipanti al gruppo di lavoro A, hanno favorito una politica energetica sostenibile e lungimirante volta all'utilizzo delle fonti energetiche rinnovabili e a un massiccio impegno nell'efficienza dell'intero settore energetico. I rappresentanti del gruppo di lavoro B, hanno sostenuto la necessità di costruire nuove centrali per soddisfare il crescente fabbisogno e per ridurre la dipendenza dall'estero sviluppando nuove tecnologie per incrementare la competitività e abbassare i costi di produzione. Infine, il gruppo dei Decisori si è espresso, sulla base delle argomentazioni espresse nel corso del dibattito dai due gruppi, in merito alla futura pianificazione energetica in Italia. La simulazione ha quindi stimolato nei giovani la capacità di difendere e promuovere una specifica opinione, non necessariamente coincidente con l'opinione personale. Inoltre, ha consentito di rafforzare la capacità di comprensione e dialogo e ha permesso un'analisi approfondita della tematica sotto molteplici punti di vista.

